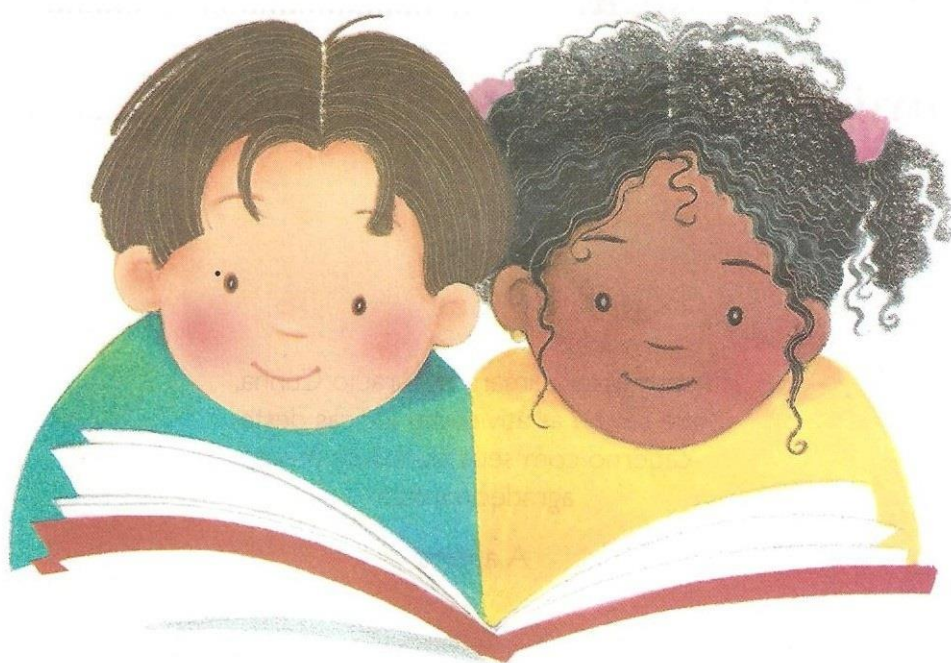
Lucina Maria Marinho Passos

Alegria de Saber

Livro de Alfabetização

Caderno de jogos

editora scipione

Sumário

À professora Ilmara de Araújo Cunha,
que testou as atividades lúdicas deste
caderno com seus alunos, os meus
agradecimentos.

A autora

Brincando com as vogais

- Observe cada uma das figuras da página 3.
- Vamos dizer em voz alta o nome de cada um dos desenhos? Como começam?
- Observe bem o quadro com as letras. Você é capaz de descobrir a fileira correspondente a cada figura?
- Recorte as figuras obedecendo às linhas tracejadas e cole cada uma na fileira correspondente.
- Pinte as letras.

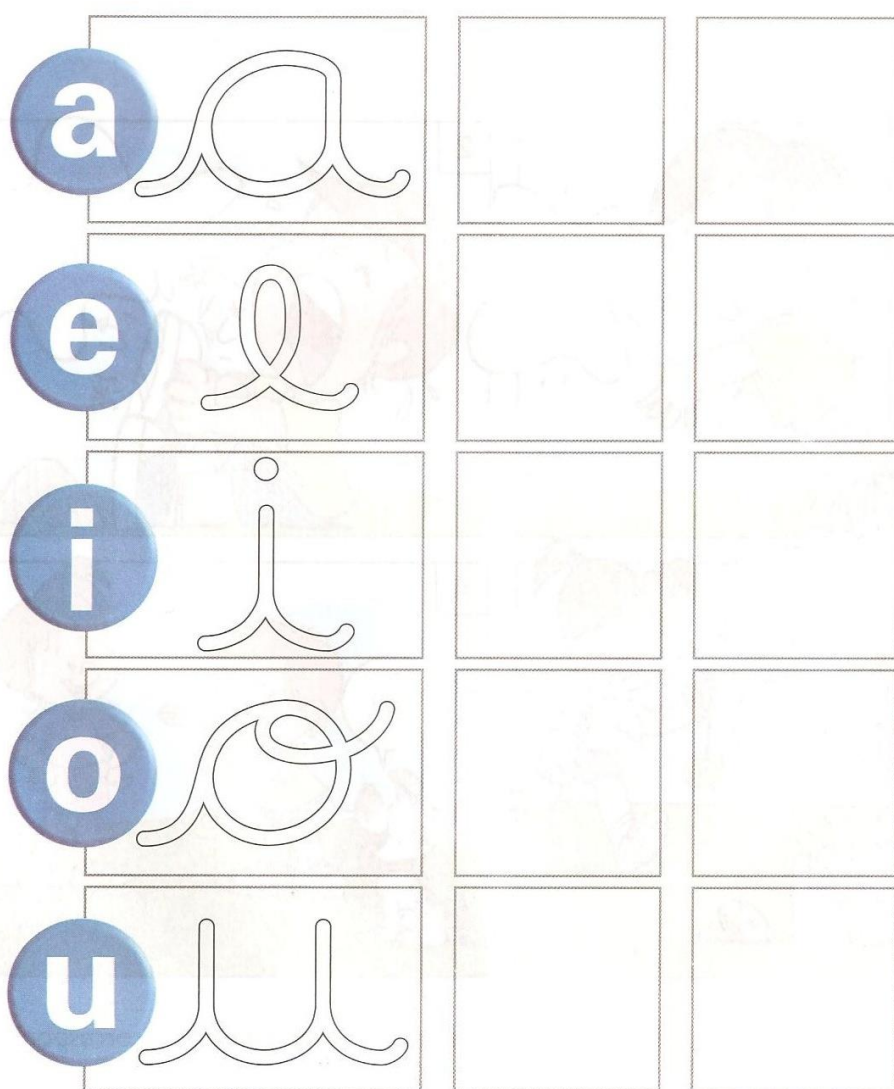
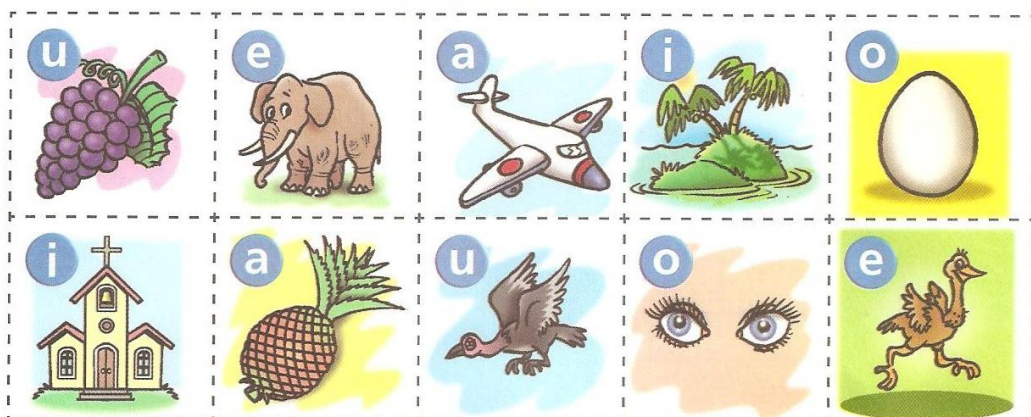
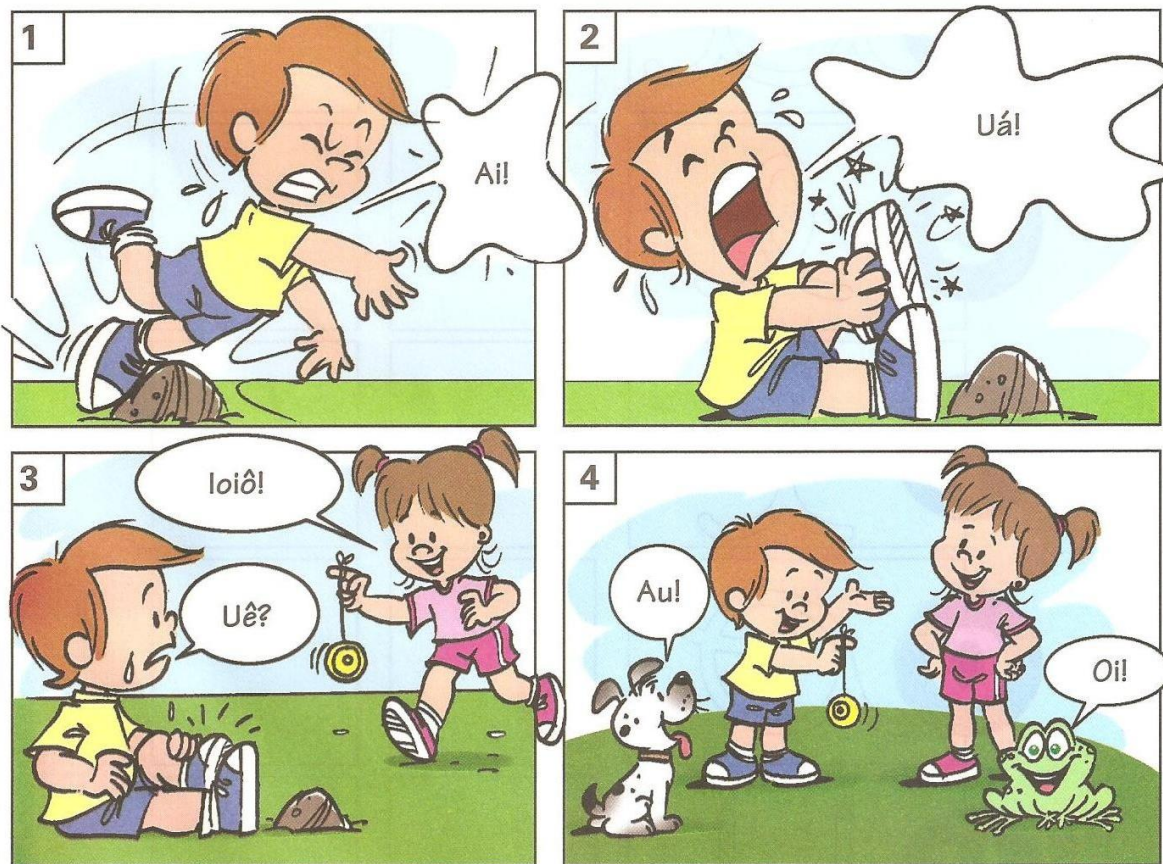
Brincando com as vogais

a

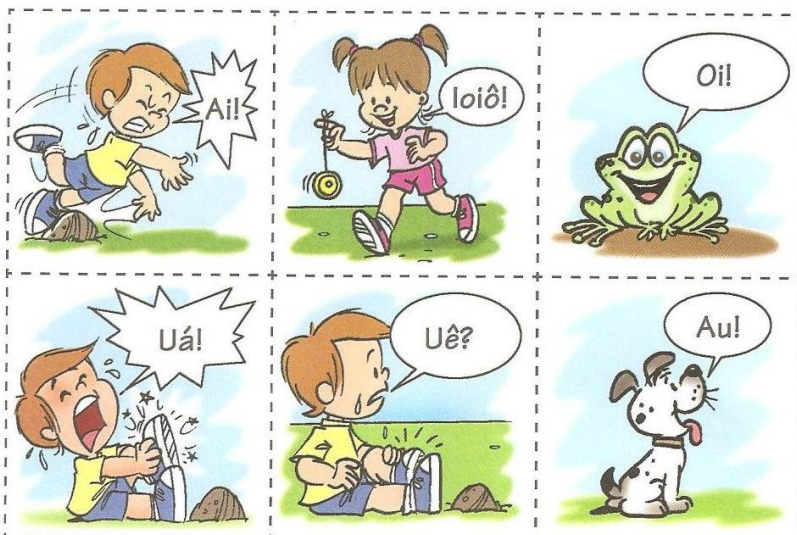
e

i

o

u

• O que está acontecendo? O que diz cada um? Como tudo terminou?

• Recorte as figuras da página 5 e cole cada uma delas ao lado da palavra correspondente.

• Pinte as letras.

Brincando com as vogais

Ai		Uá	
Uê		Au	
Oi		Ioiô	

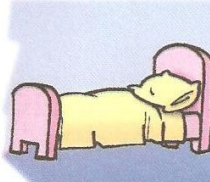
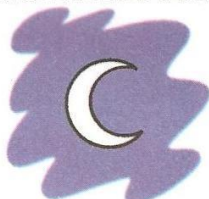
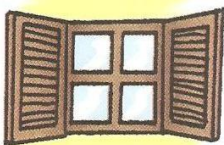
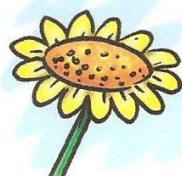
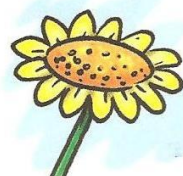
Jogo da memória

- Destaque as páginas 7 e 9.
- Recorte cada uma das fichas.

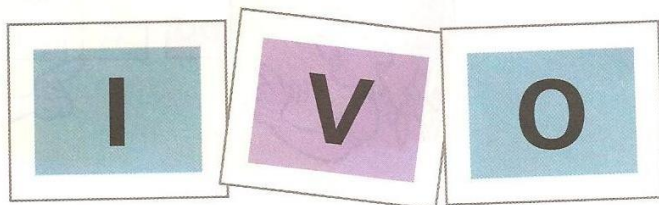
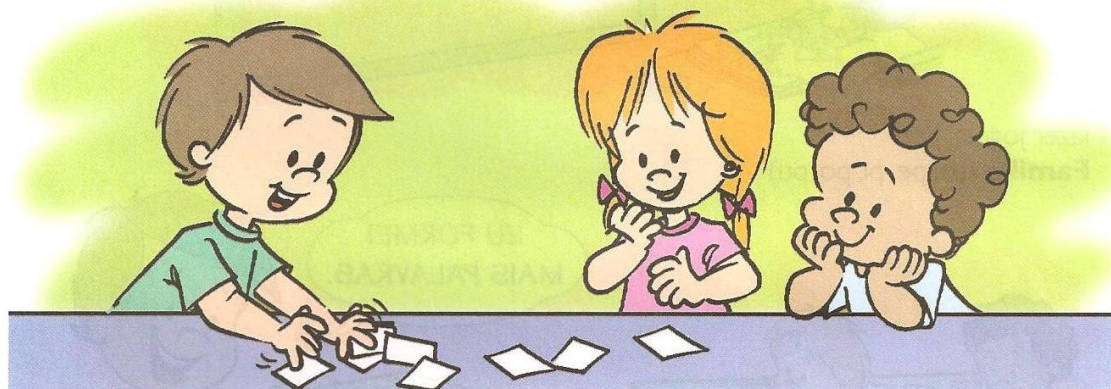
- Convide uma ou mais pessoas para jogar.
- Espalhem as fichas de modo que as figuras fiquem viradas para baixo.
- Sorteiem um participante para dar início ao jogo.

- Cada participante vira duas fichas e verifica se elas são iguais. Se forem iguais, ele as guardará para si e terá direito a uma nova jogada. Se forem diferentes, ele deverá deixá-las no mesmo lugar, viradas para baixo.

Atenção! É importante não esquecer o local de cada ficha, pois ganhará o jogo aquele que fizer o maior número de pares.

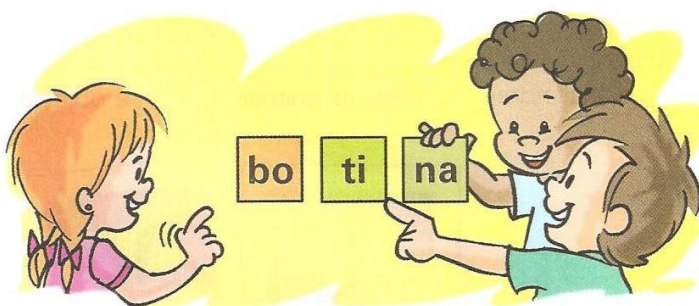
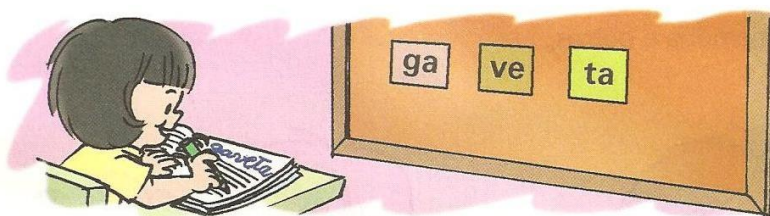
Jogo da memória

Jogo da memória

Nosso alfabeto

- Destaque as páginas 13, 15 e 17 e recorte cada uma das fichas.
- Utilize as fichas para:
  – formar nomes de pessoas, animais, lugares e objetos;

– fazer o jogo da memória e outros;

– apresentar-se aos colegas: diga seu nome e mostre a letra inicial maiúscula dele. Indique um colega para escrevê-la. Invente versos e cante para ficar mais divertido.

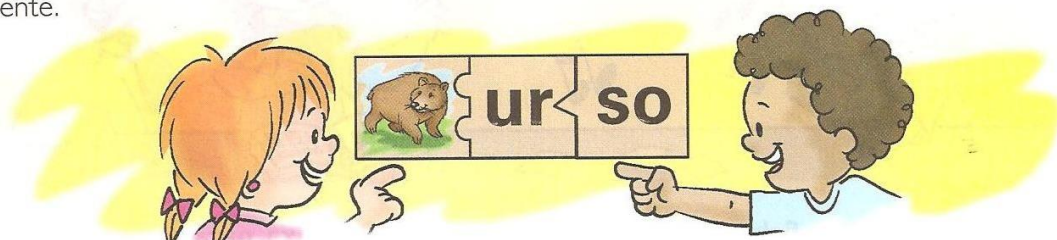
Atenção! Guarde suas fichas em um envelope ou em uma caixa, para não perdê-las.

Vamos brincar com as sílabas?

- Destaque as páginas 19, 21 e 23.
- Recorte cada uma das fichas.
- Utilize as letras e as sílabas para:
  – formar palavras e frases;

– fazer autoditado;

– fazer jogos.
Família (pa, pe, pi, po, pu)

Atenção! Guarde suas fichas em um envelope ou em uma caixa, para não perdê-las.

Quebra-cabeça

- Destaque as páginas 25 e 27.
- Recorte cada uma das fichas, obedecendo às linhas tracejadas.
- Vamos descobrir o nome de cada desenho? É só ler os pedacinhos e encaixar as fichas corretamente.

Nosso alfabeto

		A	B
C	D	E	F
G	H	I	J
K	L	M	N
O	P	Q	R
S	T	U	V
W	X	Y	Z

(Essa parte vai colada atrás das fichas da página anterior)

B b / B b	A a / A a		
F f / F f	E e / E e	D d / D d	C c / C c
J j / J j	I i / I i	H h / H h	G g / G g
N n / N n	M m / M m	L l / L l	K k / K k
R r / R r	Q q / Q q	P p / P p	O o / O o
V v / V v	U u / U u	T t / T t	S s / S s
Z z / Z z	Y y / Y y	X x / X x	W w / W w

Nosso alfabeto

		A	B
C	D	E	F
G	H	I	J
K	L	M	N
O	P	Q	R
S	T	U	V
W	X	Y	Z

(Essa parte vai colada atrás das fichas da página anterior)

B b	A a		
F f	E e	D d	C c
J j	I i	H h	G g
N n	M m	L l	K k
R r	Q q	P p	O o
V v	U u	T t	S s
Z z	Y y	X x	W w

Nosso alfabeto

		A	B
C	D	E	F
G	H	I	J
K	L	M	N
O	P	Q	R
S	T	U	V
W	X	Y	Z

(Essa parte vai colada atrás das fichas da página anterior)

		B b B b	A a A a
F f F f	E e E e	D d D d	C c C c
J j J j	I i I i	H h H h	G g G g
N n N n	M m M m	L l L l	K k K k
R r R r	Q q Q q	P p P p	O o O o
V v V v	U u U u	T t T t	S s S s
Z z Z z	Y y Y y	X x X x	W w W w

Vamos brincar com as sílabas?

A a	E e	I i	O o	U u
A a	E e	I i	O o	U u
Ba ba	Be be	Bi bi	Bo bo	Bu bu
Ca ca	—	—	Co co	Cu cu
ça ça	Ce ce	Ci ci	ço ço	çu çu
Da da	De de	Di di	Do do	Du du
Fa fa	Fe fe	Fi fi	Fo fo	Fu fu

(Essa parte vai colada atrás das fichas da página anterior)

O **o**	A **a**	E **e**	I **i**	U **u**
O **o**	A **a**	E **e**	I **i**	U **u**
Bo **bo**	Ba **ba**	Be **be**	Bi **bi**	Bu **bu**
Co **co**	Ca **ca**	**—**	**—**	Cu **cu**
ço **ço**	ça **ça**	Ce **ce**	Ci **ci**	çu **çu**
Do **do**	Da **da**	De **de**	Di **di**	Du **du**
Fo **fo**	Fa **fa**	Fe **fe**	Fi **fi**	Fu **fu**

Vamos brincar com as sílabas?

Ga ga	—	—	Go go	Gu gu
—	Ge ge	Gi gi	—	—
Ja ja	Je je	Ji ji	Jo jo	Ju ju
La la	Le le	Li li	Lo lo	Lu lu
Ma ma	Me me	Mi mi	Mo mo	Mu mu
Na na	Ne ne	Ni ni	No no	Nu nu
Pa pa	Pe pe	Pi pi	Po po	Pu pu

(Essa parte vai colada atrás das fichas da página anterior)

Go go	Ga ga	—	—	Gu gu
—	—	Ge ge	Gi gi	—
Jo jo	Ja ja	Je je	Ji ji	Ju ju
Lo lo	La la	Le le	Li li	Lu lu
Mo mo	Ma ma	Me me	Mi mi	Mu mu
No no	Na na	Ne ne	Ni ni	Nu nu
Po po	Pa pa	Pe pe	Pi pi	Pu pu

Vamos brincar com as sílabas?

Ra ra	Re re	Ri ri	Ro ro	Ru ru
Sa sa	Se se	Si si	So so	Su su
Ta ta	Te te	Ti ti	To to	Tu tu
Va va	Ve ve	Vi vi	Vo vo	Vu vu
Xa xa	Xe xe	Xi xi	Xo xo	Xu xu
Za za	Ze ze	Zi zi	Zo zo	Zu zu

(Essa parte vai colada atrás das fichas da página anterior)

Ro ro	Ra ra	Re re	Ri ri	Ru ru
So so	Sa sa	Se se	Si si	Su su
To to	Ta ta	Te te	Ti ti	Tu tu
Vo vo	Va va	Ve ve	Vi vi	Vu vu
Xo xo	Xa xa	Xe xe	Xi xi	Xu xu
Zo zo	Za za	Ze ze	Zi zi	Zu zu

Quebra-cabeça

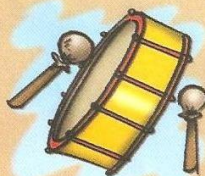
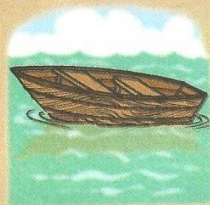
bal rol

an nil tel

pas fu

as

jo de

fa no

Quebra-cabeça

Dominó

- Recorte cada uma das fichas obedecendo às linhas tracejadas.
- Convide duas pessoas para jogar. Cada uma receberá sete fichas, mantendo-as em segredo. As restantes serão empilhadas, viradas para baixo.
- Um jogador começa, colocando uma ficha sobre a mesa, com a figura voltada para cima. O jogador seguinte apresenta uma ficha que combine com a que está na mesa. Vale a palavra ou o desenho. Caso o jogador não tenha essa ficha, comprará da pilha. Se a ficha ainda não servir, o jogador dará a vez ao próximo.
- O vencedor será aquele que colocar todas as suas fichas primeiro.

blusa blusa	**cravo** cravo	**cravo** cravo	**pião** pião
blusa blusa	**pião** pião	**bombom** bombom	**bombom** bombom
cravo cravo	**pião** pião	**hipopótamo** hipopótamo	**blusa** blusa

Dominó

hipopótamo hipopótamo	pião pião	bombom bombom	nariz nariz
blusa blusa	nariz nariz	nariz nariz	bombom bombom
hipopótamo hipopótamo	casa casa	casa casa	cravo cravo
casa casa	casa casa	nariz nariz	casa casa